

# Agenda – Workshop 12

## Övergripande Lärandemål:

Användning av utvecklingsmiljöer  
Programmering i C och C++  
Grundläggande in- och utmatning  
Grundläggande felsökning

## Agenda

### Check-in

- Agenda
- Närvaro
- Uppstart

### Dagens övningar

- Debugger
- Strukturer (Structs)

### Repetition

- Pekare (Pointers)

### Check-up / Genomgång

***Rast 10 minuter ca 1 gång per timma***

# Agenda – Workshop 12

## Check-in

Vi startar dagen med en kort introduktion från utbildaren

- **Agenda**
  - Gå igenom dagens plan och mål.
- **Närvaro**
  - Vilka närvarar?
- **Uppstart**
  - Utbildaren småpratar och ställer kul/intressanta frågor till studenterna.

## Repetition

Kort repetition av föregående workshop.

- Pekare

## Dagens övningar

Utbildaren går igenom hur uppgifterna är tänkta att lösas och ger eventuella tips som underlättar arbetet.

## Helklass

- Introduktion av övningsuppgifter **Workshop 12**.
- Träna på
  - Debugging
  - Strukturer (Structs)

## Enskilt arbete

- Lös uppgifterna efter bästa förmåga i övningsdokumentet på kurssidan under **Workshop 12**.
- Du använder materialet från instuderingsinstruktionerna för att kunna lösa uppgifterna, samt material från tidigare workshops.

## Check-up / Genomgång (i helklass):

Check-up görs efter en stunds arbete för att kontrollera progressionen med uppgifterna i klassen. Genomgång görs om det finns saker att ta upp gemensamt.

## Check-up

- Utbildaren frågar hur det går och svarar på frågor kring uppgifterna?
- Eventuellt ges tips och demonstration av dellösningar.

## Genomgång

- Vi går igenom och diskuterar svaren på uppgifterna.

## Check-out

Avslutande reflektion och information om nästa workshop.

- Samlas för en avslutande reflektion kring dagens aktiviteter och lärdomar.
- Diskutera vad som har gått bra och vad som kan förbättras.
- Få information om nästa workshops aktiviteter och förberedelser som kan behövas.